

BATMAN™
THE CAPED CRUSADER
BATMAN THE MOVIE
MAJOR SOFTWARE RELEASE FROM
ocean
DUE WINTER 1989

BATMAN TM & © 1988 DC COMICS INC.

BATMAN, THE CAPE CRUSADER

This is an 'arcade adventure' game with 'beat-em up' overtones. The game consists of two 'plots' revolving around Batman's deadliest enemies — The Penguin and The Joker. Each plot is played in a similar fashion — though the various locations and problems encountered will vary.

The stories so far...

THE PENGUIN PLOT — "A BIRD IN THE HAND"

The Penguin, having been released from jail, decides to set up an umbrella production factory, near his Gotham City mansion, but, of course old habits die hard and this is but a cover up for his ingenious plan to take over the world using an army of robotic penguins!

As 'Batman' can you close down the hidden master control computer and stop this evil conspiracy?

THE JOKER PLOT — "A FETE WORSE THAN DEATH"

Robin has mysteriously disappeared — the only clue found is a single "playing card" the call sign of the infamous 'Joker'! Batman's arch enemy has returned. On close examination the Batcomputer reveals a secret message hidden on the flip side of the card...

"Robin heads for a fate worse than death, death is lit — so don't waste time, follow your nose and remember, there's no place like home! Boom! Boom!"

Can you uncover the mystery, save Robin and defeat the Joker? Time is running out.

SPECTRUM LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or a Spectrum + Type LOAD" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone control and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instructions manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press RETURN key. Then type RUN" and press RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" and press RETURN the game will now load automatically.

DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" and press RETURN the game will now load automatically.

COMMODORE LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upward and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the shift key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), the follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD"**.8,1 (RETURN). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

ATARI ST/AMIGA LOADING

Switch on the power to the computer and disk drive and then insert the disk into the drive. This program will then load automatically.

GAMEPLAY

The presentation on screen simulates a comic strip with Gotham City and all its characters appearing in 'multiple overlaid panels'. Any text (i.e. clues, descriptions, etc.) is displayed in caption boxes in the appropriate 'frame'.

The player, as the 'Batman', has complete freedom to move around and interact with the numerous locations, solving puzzles en route.

The game is over only when the adventure is complete or Batman has insufficient energy to continue.

THE CONTROLS

The player can make Batman perform a large variety of moves...

WITHOUT THE FIRE-BUTTON PRESSED



WITH THE FIRE-BUTTON PRESSED



THE UTILITY SCREEN

By 'pulling down' and pressing 'fire' Batman will enter the utility screen.

This displays all the objects you have 'picked up' and also the control 'icons' which are used to manipulate them.

Note — various aspects of the game's displays and sound effects may also be changed at this point to suit the requirements of the player.

Batman's energy status bars and the 'plot completion percentage' are also displayed on this screen.

Game percentage

Objects carried

Control icons

Bat-cursor

Energy status bars

EXAMPLE — UTILISING AN OBJECT

By moving the 'Bat-cursor' onto the object and pressing 'fire', then selecting the 'utilise' icon in the same manner, that object will be used.

i.e. Food eaten (energy increased)

Key opens locked door

Dart is thrown

HINTS AND TIPS

1. Don't eat too much too soon.

2. Some objects do more damage than good.

3. Keep ducking, to avoid bullets.

4. Never judge a book by its cover (Joker's plot)

BATMAN THE CAPE CRUSADER

Its program code, and Computerised graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form, whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M5 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

BATMAN, and all characters, slogans, logos, and related indicia are trademarks of DC Comics Inc. ©1988 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

BATMAN, LE CHAMPION A CAPE

Ceci est un jeu "d'aventure d'arcade" avec "passage à tabac" sous-entendue. Le jeu consiste de deux "plots" tournant autour des plus mortels ennemis de Batman — Le Pingouin et le Joker. Chaque complot est joué de manière similaire — bien que les lieux et problèmes divers que vous affronterez varieront.

Le point sur les intrusions...

LE COMPLOT DU PINGOUIN — "UN OISEAU EN MAIN"

Etant sorti de prison, le Pingouin décide de monter une usine de fabrication de parapluies près de sa villa de Gotham City, mais bien sûr, il est difficile de se défaire de mauvaises habitudes et ceci n'est qu'une couverture pour son plan ingénieux qui consiste à se rendre maître du monde en utilisant une armée de pingouins-robots!

En tant que "Batman", pouvez-vous détruire l'ordinateur central de contrôle qui est caché et arrêter cette conspiration maléfique?

LE COMPLOT DU JOKER — "UNE FÊTE PIRE QUE LA MORT"

Robin a mystérieusement disparu — le seul indice trouvé est une simple "carte à jouer", la signature de l'inflame "Joker". L'ennemi de Batman par excellence est de retour. Après un examen minutieux, l'ordinateur de Batman révèle un message secret dissimulé sur l'autre face de la carte... Robin est en route pour une fête pire que la mort, la mèche est allumée — aussi ne perdez pas de temps, suivez votre flair et souvenez vous qu'il n'y a rien de tel que son chez-soi!

Boom! Boom!

Pouvez-vous résoudre le mystère, sauvez Robin et vaincre le Joker? Le temps passe inexorablement.

CHARGEMENT — COMMODORE

Mettez la cassette dans votre magnétographe Commodore, côté imprimer sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifiez que tous les fils sont bien branchés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées sur l'écran...

Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétographe. Ce programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions affichées sur l'écran.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CHARGEMENT — AMSTRAD

CPC 464

Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyez sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Branchez un magnétophore à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'utilisateur. Mettre la cassette réembobinée dans le magnétographe et taper |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyez sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

TIPS UND TRICKS

1. Essen Sie nicht zuviel.

2. Einige Objekte zerstören mehr als gut ist!

3. Weichen Sie Geschosse durch ducken aus.

4. Beurteilen Sie Bücher nicht nach ihrem Umrüsch (Abschnitt JOKER)

texte (c'est à dire les indices, descriptions, etc.) est affiché dans des cases à la légende dans "l'image" appropriée.

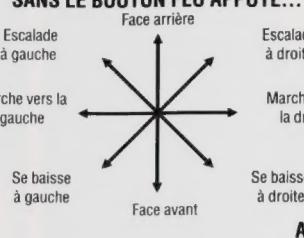
Le joueur, étant Batman, a une liberté totale de mouvement et d'interaction avec les nombreuses locations, résolvant les problèmes au fil de sa route. Il faut faire attention à ne pas "summer" Batman — trop de bagarres et son endurance pourrait être réduite dans des proportions alarmantes.

Le jeu est fini seulement lorsque l'aventure est terminée ou que Batman n'a plus assez d'énergie pour continuer.

LES CONTROLES

Le joueur peut faire agir Batman selon une grande variété de manœuvres...

SANS LE BOUTON FEU APPUYE...



ATARI/AMIGA



AVEC LE BOUTON FEU APPUYE



L'ECRAN D'UTILITE

EN "tirant vers le bas" et en appuyant sur "feu", Batman entrera dans l'écran d'utilité.

Ceci affiche tous les objets que vous avez "ramassé" ainsi que les "icônes" de contrôle utilisées pour la manipulation des objets.

Note — divers aspects des affichages et effets sonores du jeu peuvent également être modifiés à présent pour satisfaire les exigences du joueur.

Les barres de situation énergétique de Batman et le "pourcentage d'exécution du complot" sont aussi affichés sur cet écran.

Pourcentage de jeu

Objets portés

Icones de contrôles

Curseur-Batman

Barres de situation énergétique

EXEMPLE

UTILISATION D'UN OBJET

En déplaçant le "curseur-Batman" sur l'objet et en appuyant sur "feu" puis en sélectionnant l'icône "utilisation" de la même manière, l'objet en question sera utilisé.

c'est à dire, nourriture consommée (énergie augmentée)

la clé ouverte une porte fermée

une flèche est lancée

CONSEILS UTILES

1. Ne mangez pas trop

2. Certains objets font plus de mal que de bien!

3. Continuez à vous baisser pour esquiver les balles

4. Ne jugez aucun livre par sa couverture (complot du Joker)

BATMAN, LE CHAMPION A CAPE

Le programme et la représentation graphique informatisée de ce jeu sont la propriété d'Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. BATMAN, et tous ses personnages, slogans, logos et signes relatifs sont des marques déposées de DC Comics Inc. ©1988 DC Comics Inc. Tous droits réservés.

LADEANWEISUNGEN — COMMODORE

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

ocean

TM

WAKELIN

TM & © DC Comics Inc. 1988.
All Rights Reserved